

## Atspėkite, kas aš esu

- Vidutinio lygio: taikymas, analizė
- Mokymo procesas

<b>VEIKLOS RŪŠIS</b>	Žaidimas
<b>TRUKMĖ</b>	Ne daugiau kaip 45 minutės
<b>MOKYMO PRIEMONĖS</b>	Spausdintos kortelės, kompiuteris, planšetės, internetinis ryšys, išmanieji telefonai.
<b>SANTRAUKA</b>	<p>Šiame žaidime reikia išsiaiškinti, kas yra tie mokslininkai, slypintys už užuominų. Mokytojas suskirstys mokinius į mažas grupes, kurios aiškinsis, kas slepiasi po užuominomis, ir pasidalins savo atradimais, sukurdamos plakataž arba pristatydamos pranešimą žodžiu.</p> <p>Antrąją žaidimo dalį sudaro kiekvieno užuominų rinkinio surinkimas su jo veikėjo nuotrauka.</p> <p>Galiausiai atliekamas nedidelis turinio įvertinimo testas. <a href="https://goo.gl/forms/jz2Usws7u0Kv45vT2">https://goo.gl/forms/jz2Usws7u0Kv45vT2</a></p>
<b>MOKYMO PRAKTIKA (ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO)</b>	<p>Šią medžiagą galima naudoti siekiant sumažinti lyčių stereotipus susijusius su mergaitėmis ir moterimis STEAM srityje ir skatinti merginų susidomėjimą STEAM dalykais ir karjera.</p> <p>Pamokos planas galėtų būti toks:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Paiškinimas apie lyčių stereotipus STEAM srityje.</li> <li>-Šios problemos sprendimo svarba.</li> <li>-Nagrinėjimas pavyzdžių ir mentorystės galimybių STEAM srityse .</li> </ul> <p>Šiame punkte mokytojai gali naudoti žaidimą, siekiant paskatinti mergaičių susidomėjimą STEAM.</p>
<b>ŠALTINIAI</b>	<a href="https://11defebrero.files.wordpress.com/2018/01/ativina-queicc81n-soy-11f.pdf">https://11defebrero.files.wordpress.com/2018/01/ativina-queicc81n-soy-11f.pdf</a>